

炎の闘球児

ダンペイ ドッジボール

取扱説明書

SUNSOFT

ごあいさつ

このたびはサンソフトのファミリーコンピュータ専用ソフト『^{はのむ}炎の闘球児 ^{だん へい}ドッジ弾平』をお^か買いあげいただき、^{まこと}誠にありがとうございます。

ご使用になる前に、この「取扱説明書」をよく^よお読みいただき、^{ただ}正しい使用法で^{あいよう}ご愛用ください。

CONTENTS

ストーリー.....	①
スーパードッジ ^{き ほん} 基本ルール.....	③
コントローラー ^{かく ぶ} 各部の名称 ^{めいしゅう}	⑤
ゲームをはじめる.....	⑥
バトルモード.....	⑦
シナリオモード.....	⑧
キャラクターエントリー.....	⑩
ジャンプボール.....	⑫
カードセレクト.....	⑭
バトル ^{が めん} 画面.....	⑯
バトルカード.....	⑱
フォーメーション.....	⑳
^{はん だ い ほう ほう} 判定方法.....	㉕
^{せん し ゆ} 選手のステータス.....	㉘

炎の闘球親 ドッジ弾平

いちげきだんべい げん き
 “一撃弾平” は元気い
 しょうがくせい たまがわ
 っぱいの小学生。球川
 しょうがっこう にゅうがく だんべい
 小学校に入学した弾平
 ちん
 は、おさななじみの珍

ねん
 念とともに闘球部に入部します。

とうきゅうぶ み かき
 闘球部では三笠キャプテンをはじめ四天王と呼
 せんばい きび れんしゅう とうきゅう たの
 ばれる先輩たちから厳しい練習をうけ、闘球の楽
 しさと、きびしさを体験します。持ち前のパワー
 ただでは通じないことを知った弾平は、特訓につ
 ぐ特訓と、しん ゆうちん ねん せんばい たす
 ぐ特訓と、親友珍念や先輩たちに助けられながら
 しだいにチームの中心メンバーとして成長してい
 きます。





そんな弾平^{だん ぺい}の前^{まえ}にあらわれたのが
天才^{てん さい}プレーヤー二階堂^{にかいどう}大河^{たい が}。大河の
ひきいる聖^{セント}アローズ学院^{がくいん}闘球部^{とうきゅうぶ}に苦
戦^{せん}をした弾平^{だん ぺい}たちですが、持ち前^{も まえ}の
ガッツとパワーで引き分け^{ひきわけ}に持ちこ
みました。

時^{とき}は流れ、三笠^{み かさ}キャプテン^{し てん}や四天
王^{のう}は卒業^{そつぎょう}し、新^{しん}メンバーではりきる
弾平^{だん ぺい}たちに妙^{みょう}なうわさが流れ^{なが}てきま
す。「聖^{セント}アローズ学院^{がくいん}が謎^{なぞ}のチームに
負^まけた!!」弾平^{だん ぺい}たちはその真意^{しん い}を確
かめるために聖^{セント}アローズ

学院^{がくいん}へむかい、そしてラ

イバルたちとともに、
謎^{なぞ}のチームを追い^おいか
けることに……!?



スーパードッジ基本ルール

●史上最強の格闘球技！

このゲームのルールは、日本スーパードッジ連盟の定めた「スーパードッジ公式ルール」にもとづいています。

いままでのドッジボールより格闘色を強め、スリルたっぷりにしたニュースポーツ、スーパードッジのルールについて、かんたんに紹介します。

●チーム構成

1 チームは7人、内野4人、外野3人に分かれ、全員がハチマキ、ゼッケンを身につけます。

●制限時間

1 試合の制限時間は10分です。引き分けの場合は、延長戦で勝負を決めます。（ゲーム中の延長戦は10分です）

●ヒットについて

「ヒット」とは体にボールがあたり、そのボールが地につくまでに捕球できない状況をいいます。

てき 敵チームにボールをヒットされた内野選手は、
ハチマキをはずし、ハチマキをしている外野選手
と交替します。

スーパードッジでは、一度ヒットされた選手は、
その後、敵チームの選手をヒットしても、内野に復
帰することはできません。

●攻撃権の移動について

「攻撃権」とは、攻撃をする権利のことをさし、
ボールを持っているチームに攻撃権があります。

ラインクロスをすると攻撃権は、相手チームに
うつります。

●ラインクロス

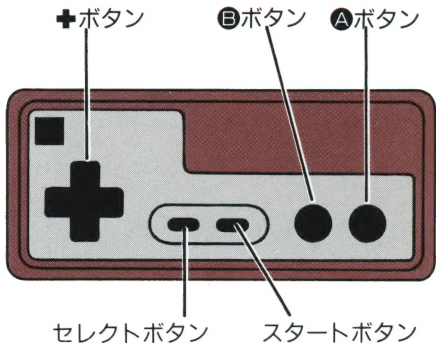
プレイ中には、ラインをふんではいけません。
ラインをふんだ場合は、そのプレーは無効です。
ボールの権利も相手チームの内野に移動します。

●勝敗の判定

制限時間内に敵チーム全員をヒットするか、時
間ぎれのときに、ヒットされていない選手の多い
チームが、勝ちとなります。



コントローラー各部の名称



ファミリーコンピュータにカセットを正しくセ
ットし、電源をONにすると、タイトル画面があ
らわれます。

おことわり

※本ゲームのルールは1991年度、スーパードッジ公式ルールに
基づいています。

※ゲームのシステム上やむなく公式ルールにそっていない
ことがあります。ご了承ください。



ゲームをはじめる

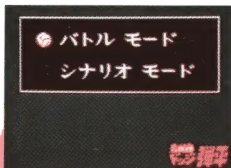
このゲームはスーパードッジの試合に「カードバトル」システムをとりいれ、より楽しく迫力のある闘球ゲームを楽しめるようになっています。



▲タイトル画面

●さあ開始だ！

タイトル画面のときに、スタートボタン、**A**ボタン、**B**ボタンのいずれかを押すと、メニュー画面になります。**+**ボタンで、バトルモード・シナリオモードのどちらかを選び、**A**ボタンで決定してください。

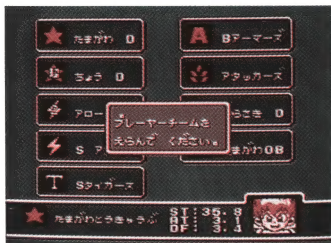


▲メニュー画面

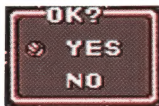


バトルモード

バトルモードでは自分の好きなチームを選び、コンピュータを相手に試合をします。



▼チームを決定すると、ほんとうにそのチームでいいのかどうか、かくにん確認してきます。



▲チームエントリー画面

●プレイヤー側のチームを選ぶ

✚ボタンでカーソルPを動かしAボタン（またはスタートボタン）でチームを決定してください。

Bボタンでキャンセルできます。

●コンピュータ側のチームを選ぶ

同じようにカーソルCを動かし戦うチームを決めます。

これから先はシナリオモードと同じです。くわしくは、10ページからを見てください。

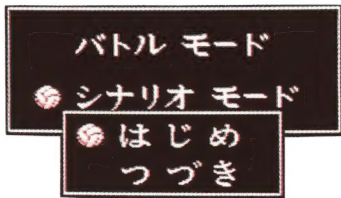


シナリオモード

シナリオモードでは、謎の闘球チームの正体をつきとめるため、さまざまな強敵を相手に、スーパードッジをくり広げます。

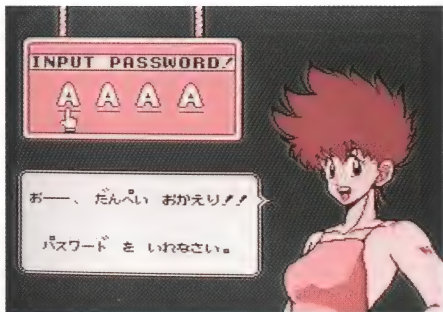
●ゴーフアイト！

シナリオモードを選ぶと、「はじめ」からか「つづき」からプレイするかを選ぶウィンドウが表示されます。＋ボタンの上下でカーソルを動かしAボタンで決定します。



●つづきからやりたい！

「つづき」を選ぶと、パスワード入力画面に変わります。＋ボタンの上下でアルファベットを動かしAボタンで決定します。



◀パスワード入力画面

●パスワードをわすれずに！

試合が終了すると、勝敗しょうばいに関係なくパスワードかんけいが表示ひょうじされます。忘れわすれずにメモしておきましょう。



◀パスワード表示画面



キャラクターエントリー

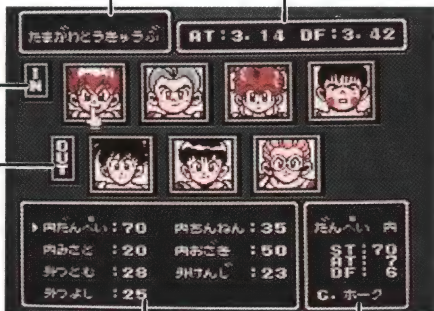
●画面の説明

ないや せんしゅ
内野の選手

チーム名

チームの平均ステータス

(AT: 攻撃力 DF: 防御力)



かいや せんしゅ
外野の選手

チームのメンバー

せんしゅ
選手のステータス

(+ボタンの上下で他の選手にかわります)

キャラクターエントリー画面

※バトルモードのときは画面が多少ちがいますが、操作手順は同じです。

●^{しゅつじやう}出場選手^{せんしゆ}を選^{えら}ぶ

✦ボタンでカーソルを^{うご}動かし、
選手^{せんしゆ}を選^{えら}び^おAボタンを押します。

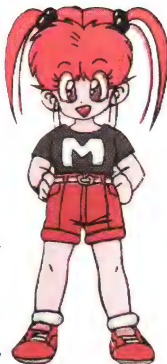
選手^{せんしゆ}を変^かえるときは、^おBボタ
ンで選手^{せんしゆ}をはずします。

●ポジション^きを決^きめる

出場^{しゅつじやう}する選手^{せんしゆ}を決^きめると^{しゆ}カー
ソルが画面^{がめんじやう}上にでます。

✦ボタンでカーソルを^{うご}動かし、
ポジション^{えら}を選^{えら}んだら、^おAボタン
で決定^{けつてい}してください。

ゲーム中^{ちゆう}、誰^{だれ}かがヒットされたときは、OUT^{アウト}
(外野^{がいや})のいちばん左側^{ひだりがわ}の選手^{せんしゆ}から、順^{じゆん}に交替^{こうたい}して
いきます。



▶ 内 ^{うち} だん ^{たん} へい ^{へい} : 70	内 ^{うち} ちん ^{ちん} ねん ^{ねん} : 35
内 ^{うち} みさ ^{みさ} と ^と : 20	内 ^{うち} おさ ^{おさ} き ^き : 50
外 ^{ぐわい} つと ^{つと} も ^も : 28	外 ^{ぐわい} けん ^{けん} じ ^じ : 23
外 ^{ぐわい} つよ ^{つよ} し ^し : 25	

※シナリオモードのとき、弾^{だん}平^{へい}は必^{かなら}ず試^し合^{あい}に出^{しゅつじやう}場
します。



ジャンプボール

キャラクターエントリー画面のときに、メンバーを決定してスタートボタンを押すと、同じ画面にカーソルが出てきます。**+**ボタンの左右でカーソルを動かし、ジャンプボールをする選手を**A**ボタンで決定します。



▲ジャンプボールをする選手を決める！

ジャンプボールには、背の^せ高い^{たか}選手が^{せんしゅ}有利^{ゆうり}です。
背の^せ高さ^{たか}はS、M、Lの3つにわけられています。
Sが、一番^{いちばん}身長^{しんちよう}が^{ひく}低く、Lが、一番^{いちばん}高^{たか}くなっています。
各選手^{かくせんしゅ}の背の^せ高さ^{たか}は28ページからの「選手^{せんしゅ}のステータス」を^みてください。

Tは、ジャンプがすぐれている選手^{せんしゅ}で、Lの選手^{せんしゅ}よりも^{ゆうり}有利^{ゆうり}です。



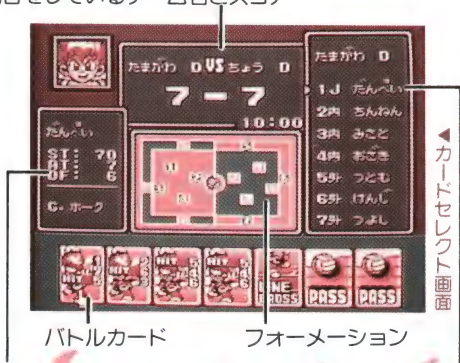


カードセレクト

●3枚のバトルカードを選べ！

カードセレクト画面で \oplus ボタンの左右でカーソルを動かし、バトルカードを選び \odot ボタンで決定します。バトルカードは、選択した順に使われます。(Bボタンでキャンセルできます)

試合をしているチーム名とスコア



選手の

ステータス

試合に出場しているメンバー

(内は内野の選手、外は外野の選手、Jはジャンプボールをする選手)

✦^{じょうげ}ボタンの上下で試合に出場しているすべての^{せん}選
^{しゅ}手のステータスを見ることが出来ます。

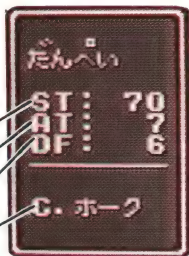
●^{せんしゅ}選手のステータスの^{せつめい}説明

スタミナ（スタミナが0にな
るとヒットされたことになり、
^{かきやせんしゅ}外野選手と交替します）：ST

アタックポイント：AT

ディフェンスポイント：DF

スーパーショット



カードを3枚^{まいえら}選び[▲]ボ
タンを押すと、バトル画
^{めん}面に切りかわります。これ
を^く繰り返^{かえ}し、制限時間^{せいげんじかん}の10分^{ぶん}
^{かん}間で、どれだけの^{せんしゅ}選手をヒット
できるかを競います。





がめん バトル画面

✦ボタンの左右で、だれをねらうか（だれにパスするか）を選び、**A**ボタンで決めます。

ボールを持っている選手（パスをする相手）
ねらう相手



バトル画面

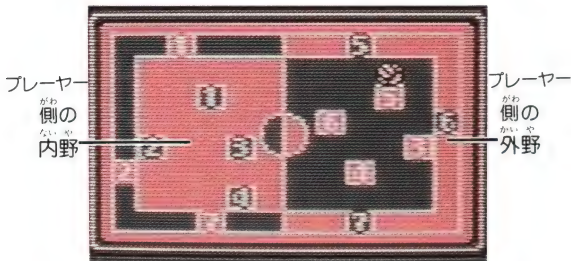
フォーメーション

プレイヤーのバトルカード

敵のバトルカード

●コート^{せつめい}の説明

コートの中で^{てんめつ}点滅している^{すうじ}数字は、ショットやパスをする^{あいて}相手です。また、^{てんめつ}点滅しているボールは、ボールのある^い位置^ちをあらわします。



カードの^{ひかく}比較はバトル^が画面^{めん}でします。くわしくは25ページから^みを見てください。





バトルカード

バトルカードには選手がとる^{せんしゅ}行動と、カードの^{こうどう}ステータスが、かかれています。バトルカードにはショット(キャッチ)カード・スーパーカード・パスカード・ラインクロスカードの4種類^{しゅるい}があります。この4種類^{しゅるい}をうまくみあわせて、弾平^{だんぺい}たちを勝利^{しょうり}にみちびいてください。

ターゲットポイント
(HIT)



とうぶ 頭部

どうたい 胴体

あし 足

カードにしるされている3つの数値^{すうち}は、上^{うへ}から順^{じゆん}に「頭部^{とうぶ}」「胴体^{どうたい}」「足^{あし}」のステータスです。

攻撃^{こうげき}するときは「HIT」とかかれているターゲットポイント^なをねらってボールを投げ、その数値^{すうち}がカードステータスとなります。このとき守備側^{しゅべいがわ}はねらわれたところの数値^{すうち}が、カードステータスです。

ショット(キャッチ)カード

●^{こうげき}攻撃のとき

ショット（敵にボールをぶつけてヒットをねらう）をします。

●^{しゅび}守備のとき

キャッチ（敵のボールをうける）をするか、またはボールをよけます。



スーパーカード

●^{こうげき}攻撃のとき

スーパーショットを持つ選手が、このカードを使うと、スーパーショットをし、敵選手に大きなダメージをあたえます。また、スーパー



ショットを持っていない選手が使っても「ショットカード」より多くのダメージをあたえます。

●^{しゅび}守備のとき

「キャッチカード」とまったく同じです。

パス(パスカット)カード

●攻撃こうげきのとき

味方みかたへパスをします。

●守備しゅびのとき

敵てきのパスをカットします。

守備側しゅびがわがこのカードを使つかったときは、パスカットいがい以外の効果こうかはありません。パスは「パスカード」か「ラインクロスカード」でしか防ふせげません。



ラインクロスカード

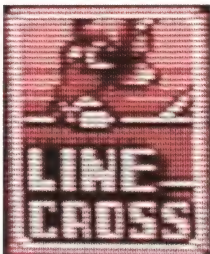
●攻撃こうげきのとき

味方みかたの選手せんしゅがラインを踏ふんでしまい、ボールは敵てきに移動いどうしてしまいます。

●守備しゅびのとき

敵てきの攻撃こうげきをすべて無効むこうにし、

攻撃権こうげきけんをうばいます。使用しようするタイミングに注意ちゆういすれば、とても便利べんりなカードです。





フォーメーション

フォーメーションは、バトルカードの^{えら}選び方^{かた}で^か変わります。このフォーメーションの^{へん}変化^かによって、フォーメーションポイント（Fポイント）が^き決まります。



フォーメーションは、^{おお}大きく^{こうげきがた}攻撃型^{しゅ}と^び守備型^{がた}に分けること^わができます。

こうげきがた
攻撃型フォーメーション

1.パスカード + 2.ショット(スーパー)カード + 3.ショット(スーパー)カード



+



+



こうげき じ フォーメーション

しゅ び じ フォーメーション

攻撃時のFポイント 5 / 守備時のFポイント 1

1.ショット(スーパー)カード + 2.ショット(スーパー)カード + 3.パスカード



+



+



こうげき じ フォーメーション

しゅ び じ フォーメーション

攻撃時のFポイント 4 / 守備時のFポイント 2

1.パスカード + 2.パスカード + 3.ショット(スーパー)カード



+



+



こうげき じ フォーメーション

しゅ び じ フォーメーション

攻撃時のFポイント 4 / 守備時のFポイント 2

1.パスカード



+ 2.パスカード



3.パスカード



こうげき じ フォーメーション

攻撃時のFポイント 4

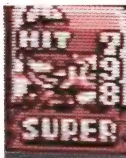
しゅび じ フォーメーション

／守備時のFポイント 2

しゅび がた

守備型フォーメーション

1.ショット(スーパー)カード



+ 2.パスカード



+ 3.パスカード



こうげき じ フォーメーション

攻撃時のFポイント 1

しゅび じ フォーメーション

／守備時のFポイント 5

1.ショット(スーパー)カード



+ 2.ショット(スーパー)カード



+ 3.ショット(スーパー)カード



こうげき じ フォーメーション

攻撃時のFポイント 2

しゅび じ フォーメーション

／守備時のFポイント 4

1.パスカード



+ 2.ショット(スーパー)カード



+ 3.パスカード



こうげき じ フォーメーション

攻撃時のFポイント 2

しゅび じ フォーメーション

／守備時のFポイント 4

1.ショット(スーパー)カード



+ 2.パスカード



+ 3.ショット(スーパー)カード



こうげき じ フォーメーション

攻撃時のFポイント 2

しゅび じ フォーメーション

／守備時のFポイント 4

基本フォーメーション

上記以外の組み合わせと、ラインクロスカードを含む組み合わせ。

こうげき じ

攻撃時のFポイント 3

しゅび じ

／守備時のFポイント 3



はんていほうほう

判定方法

はんていほうほう つぎ とお
判定方法は次の通りです。

▼ 攻撃力

せんしゅ

選手のアタックポイント+カードステータス

こうげき しゅ フィーメーション
+ 攻撃時のFポイント

VS

せんしゅ

選手のディフェンスポイント+カードのステータス

しゅ ひゅ フィーメーション
+ 守備時のFポイント

▲ 守備力

● 判定の結果

こうげきりょく しゅ ひゅりょく こうげきりょく しゅ ひゅりょく おお
攻撃力 > 守備力 (攻撃力が守備力より大きいとき)

こうげき しゅせんしゅ ばい
攻撃した選手のアタックポイントの3倍のダイ
ー지가、ねらわれた選手スタミナから引かれます。
よけてもスタミナは減ります。

こうげきりょく しゅ ひゅりょく しゅ ひゅりょく こうげきりょく おお おお
攻撃力 ≤ 守備力 (守備力が攻撃力より大きいか同じとき)

せんしゅ
ダメージはあたえられません。ねらわれた選手
はボールをキャッチするか、よけます。

●^{ぐ たい れい}具体例

◆^{かわ}プレーヤー側

★^{だん ぺい}弾平が^もボールを持っている。

^{だん ぺい}弾平の^もアタックポイントは⁷です。

1枚目のカードのステータスは⁶です。

1. ショット+2. パス+3. ショットの^{まい}3枚のカード



+



+



^{えら}を選ぶ。

3枚のカードのフォーメーションポイントは²です。

◆^{かわ}コンピュータ側

★^{たい が}大河がねらわれている。

^{たい が}大河のディフェンスポイントは⁷です。

1枚目のカードのステータスは²です。

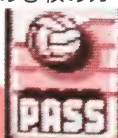
1. ショット+2. パス+3. パスの^{まい}3枚のカードを^{えら}選



+



+



^{えら}ぶ。

3枚のカードのフォーメーションポイントは⁵です。

◆プレーヤー側^{がわ}

(7 + 6 + 2)

弾平^{たんぺい} カード フォーメーション

VS

◆コンピュータ側^{がわ}

(7 + 2 + 5)

大河^{たいが} カード フォーメーション

15>14となり

大河^{たいが}は弾平^{たんぺい}のアタックポイント^{ばい}7の3倍のダメージ²¹をうけます。

▶大河^{たいが}のスタミナ⁶⁵ーダメージ²¹=のこり⁴⁴

このようにして、選手^{せんしゅ}のスタミナが0になると、その選手はヒットされたことになります。

●勝敗^{しょうはい}の判定^{はんてい}

どちらかのチームの7人^{にん ぜん いん}全員がヒットされるか、制限時間^{せいげん じ かん}の10分間^{ふん かん}がすぎると試合終了^{し あい しゅうりょう}ですが、同点^{どう てん}の場合は、もう10分間^{ふん かん}の延長戦^{えんちやうせん}を行ないます。

延長戦^{えんちやうせん}は試合を終了^{し あい しゅうりょう}したときの状態^{じやうたい}のまま（スタミナ・得点^{とくてん}など）開始^{かいし}されます。

※延長戦^{えんちやうせん}は、スーパードッジ^{こうしき}の公式ルールでは5分^{ふん}か10分^{ふん}ですが、このゲームでは10分間^{ふん かん}です。



せんしゅ

選手のステータス

たまがわしょうとうきゅうぶ

●球川小闘球部

名前	アタック ポイント	ディフェンス ポイント	スタミナ	スーパー ショット	サイズ
だんぺい	7	6	70	●	S
おざき	4	4	50		L
つとむ	3	3	28		M
ちんねん	3	6	35		S
みさと	1	1	20		M
けんじ	2	2	23		M
つよし	2	2	25		M



●球川小超闘球部

名 前	アタック ポイント	ディフェンス ポイント	スタミナ	スーパー ショット	サイズ
ゆういち	6	5	60	※●	L
ゆうじ	6	6	45	※●	M
いわたに	3	3	30		L
しゅうじ	2	3	23		S
ほ し	3	2	25		M
な み き	3	2	25		M
まさおみ	2	3	28		M

※2人が同じフィールドにいないと使えません。

●セント アローズ 2軍

名 前	アタック ポイント	ディフェンス ポイント	スタミナ	スーパー ショット	サイズ
ひ だ か	6	5	50		M
か ん だ	4	4	46		L
うえはら	5	3	28		M
い い だ	3	4	26		M
いのうえ	3	4	25		M
ふ く だ	5	4	30		M
か ね こ	4	3	23		M

●聖アローズ

名前	アタック ポイント	ディフェンス ポイント	スタミナ	スーパー ショット	サイズ
たいが	7	7	65	●	M
いがらし	6	6	60	●	L
みたむら	3	4	45		L
かずひこ	4	6	38		M
りょう	4	5	30		M
まこと	3	4	35		M
くすのき	3	5	32		M

●ストリートタイガース

名前	アタック ポイント	ディフェンス ポイント	スタミナ	スーパー ショット	サイズ
おきた	8	5	45		M
いちかわ	7	4	38		M
やまふじ	6	3	30		M
ささき	7	4	28		M
まつだ	7	2	32		L
こうの	6	2	26		M
まえたに	7	3	29		M

●ブラックアーマーズ

名前	アタック ポイント	ディフェンス ポイント	スタミナ	スーパー ショット	サイズ
あらし	8	7	68	●	M
たかやま	6	7	65	●	L
ゆうき	6	5	52		M
うさみ	5	7	38		S
ふわ	6	4	56		L
おがた	5	5	48		M
はっとり	5	4	45		M

●土佐アタッカーズ

名前	アタック ポイント	ディフェンス ポイント	スタミナ	スーパー ショット	サイズ
さかもと	7	9	58	●	T
かつらぎ	6	8	54		T
あらきだ	6	7	51		T
かおる	5	7	48		T
はりま	6	8	43		T
みさき	6	7	45		T
ことうげ	5	8	42		T

あらきしょうとうきゅうぶ
●荒崎小闘球部

名前	アタック ポイント	ディフェンス ポイント	スタミナ	スーパー ショット	サイズ
りくおう	9	9	85	●	L
こいずみ	7	6	58		M
た き	7	6	54		M
つ の だ	7	6	41		M
み さ わ	6	5	49		M
け ん	9	3	80		L
ご う	8	3	77		L

たまがわしょうとうきゅうぶ
●球川小闘球部 OB

名前	アタック ポイント	ディフェンス ポイント	スタミナ	スーパー ショット	サイズ
み か さ	6	7	60		L
ひ う ら	7	6	50		M
か ざ み	5	7	42		S
ひじかた	6	5	54		L
は や み	6	5	48		M
かじやま	5	5	45		M
あ べ	4	5	41		M

●使用上の注意

1. 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管および強いショックを避けてください。
2. 端子部に手を触れたり、水にぬらすなど汚さないようにしてください。故障の原因となります。
3. シンナー・ベンジン・アルコール等の揮発油でふかないでください。カセットが傷みます。
4. ゲーム時はなるべくTV画面から離れてください。
5. 長時間ゲームをする時は、健康のため約2時間ごとに10分～20分の小休止をしてください。
6. ご使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。

■おことわり

商品の企画・生産には万全の注意を払っておりますが、万一誤動作等を起こすような場合がございますがごさいましたらおそれ入りますが、弊社まで御一報ください。
尚、ゲーム内容についてのお問い合わせにはおこたえできませんのでご了承ください。



FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY
本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。

サン電子株式会社

〒483 愛知県江南市古知野町朝日250 TEL.(0587)55-3500

テレフォン案内：(0587)55-1120

©1992 SUNSOFT ©こしたてつひろ・小学館・テレビ東京